

# TFG

---

## JUEGO DE CARTAS ILUSTRADO “MISIÓN: TABERNA”

Presentado por Mateo Pérez Azorín  
Tutor: Emilio Espí Cerda

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



## RESUMEN

El proyecto es la realización de un juego de cartas ilustrado de carácter profesional el cual vamos a lanzar desde una plataforma en internet para su posterior producción y distribución a nivel nacional. El proyecto es personal y de creación propia, desde las ilustraciones de cada carta hasta el diseño en su totalidad de estas.

En este proyecto se tendrán en cuenta el resultado de las ilustraciones en las cartas y el estudio del público en este tipo de mercado.

El juego es de carácter juvenil basado en la temática de poder gestionar de manera ficticia una taberna de fantasía medieval en la que los jugadores se sientan identificados con hosteleros y poder conseguir la mayor puntuación durante la partida.

Palabras clave: *Ilustración, Diseño, Juegos, Maquetación, Idea.*

## AGRADECIMIENTOS.

A Siyi, Luis Yang, Anabel Colazo y María Ponce por su paciencia y ayuda con el juego.

A mis padres por apoyarme siempre.

# ÍNDICE.

1. Introducción.....	5
2. Objetivos y metodología.....	5
1.2 Producto.....	6
1.3 Historia y clasificacion de los juegos.....	6
2. Mercado y competencia:.....	8
2.1 Mercado.....	8
2.1.1 Público Objetivo.....	9
2.2 Análisis gráfico de la competencia/ referentes.....	10
2.2.1 Juegos de telefonía movil.....	10
2.2.2 Andrea Confrancesco.....	11
2.2.3 Jonatan Cantero.....	12
2.2.4 Enrique Vegas.....	12
2.2.5 George Kamitani.....	12
2.2.6 Películas,Videojuegos, Series de Tv y Literatura.....	13
3. Testimonio gráfico (bocetos).....	14
3.1 Proceso.....	14
3.1.1 Ilustración de Cartas de mejora.....	15
3.1.2 Ilustración de Cartas de cocina.....	16
3.1.3 Ilustración de Cartas de Cliente.....	17
3.1.4 Ilustración de Cartas de Evento.....	18
3.1.5 Ilustración de Fichas de Taberna.....	18
3.1.6 Logo del juego.....	19
4. Aspectos del Juego.....	20
4. 1 Aspectos estéticos.....	20
4.1.1 Portada del Juego.....	22
4.2 Aspectos técnicos.....	23
4.2.1 Cartas de Mejora.....	23
4.2.3 Cartas de Cliente.....	24
4.2.4 Cartas de Cocina.....	26
4.2.5 Cartas de Evento.....	27
4.2.6 Fichas de Taberna.....	28
4.2.6 Elementos externos al juego.....	30
4.3 Aspectos comerciales.....	31
4.3.1 Plataformasd de crowfounding.....	31
4.3.2 Redes Sociales.....	31
4.3.3 Merchandise y material promocional.....	31
4.3.4 Presupuesto completo.....	32
5. Conclusiones.....	34
6. Bibliografía.....	35
7. Indice de imágenes.....	36
8. Anexos (Documento Adjunto)	



# 1.INTRODUCCIÓN.

Este proyecto se ha realizado a partir de unas fases o procesos de trabajo. Podremos ver como se han realizado las ilustraciones y todos los elementos que componen cada carta y explicar los detalles del juego.

La idea de crear un juego de cartas surge hace unos años en los que empezamos a familiarizarnos con el mundo de los juegos de cartas y pasando posteriormente a los juegos de mesa.

Aunque no es el primer contacto creando y diseñando los aspectos de un juego debido a que ya habíamos trabajado anteriormente en otro era necesario plantear unas bases que nos sirvieran como guía para posteriormente para llevar a cabo una metodología.

Nuestra idea inicial sobre la que partíamos era crear un juego de cartas o de mesa de temática fantástica-medieval en la que pudiéramos relacionarnos con dirigir una taberna.

## 1.1 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

En este proyecto hay varios objetivos a tener en cuenta:

1. Crear dos juegos: uno base o prototipo el cual podamos jugar o probar para poder ir modificando sus reglas y otro juego con nuestras ilustraciones y diseñado para poder presentarlo a un público objetivo y que sea reconocible por este.
2. Las ilustraciones que componen cada carta deben evocar personajes, sensaciones y situaciones que el jugador pueda asociar como el ambiente fantástico o personajes de fantasía reconocibles.
3. Las ilustraciones será la de atraer a un público juvenil (común en este tipo de juegos) por ello elegiremos un estilo concreto para nuestras ilustraciones debido al carácter del juego. Es importante que los elementos que la acompañan también estén en armonía con la estética del juego. (símbolos, marcos, tipografía..)
4. El último objetivo será el de venta, publicación y distribución del juego por parte del público objetivo desde una plataforma de financiación vía internet (verkami, kickstarter)



Img.1. Piezas encontradas en el yacimiento de Basur Hoyk. Turquía

## 1.2 Producto

Nuestro proyecto, lo catalogaremos como producto en el que lo componemos de distintos elementos físicos, estos elementos se empaquetarán en una caja de cartón fino para su uso común de ocio. Las ilustraciones irán en cada carta pudiendo diferenciar entre varios tipos de cartas o mazos en los que cada uno cumple una función de las reglas de nuestro juego.

Dentro de nuestra caja base encontramos:

- 4 Tarjetones de taberna (4 ilustraciones)
- 40 Cartas de cliente (40 ilustraciones)
- 88 Cartas de cocina (26 ilustraciones)
- 53 Cartas de mejora (30 ilustraciones)
- 20 Cartas de evento (19 ilustraciones)
- 20 Tokens de monedas de 1 (1 diseño)
- 10 Tokens<sup>1</sup> de monedas de 5 (1 diseño)
- Ilustración para portada de caja y Libreto de Instrucciones de juego.

## 1.3 Historia y Clasificación de Juegos

Hoy en día existe un gran auge en los juegos de mesa y cartas<sup>2</sup>, por ello hemos aprovechado la situación para desarrollar este proyecto.

Para entender esto, históricamente nos debemos remontar a las primeras creaciones de juegos. El primer descubrimiento conocido se trata de unas 49 piezas en el yacimiento funerario de Basur Hoyuk, situado cerca de Turquía y que data de unos 5000 años aproximadamente.

No es hasta unos 3100 años cuando los juegos de mesa se popularizan en el antiguo Egipto como el Senet<sup>3</sup> del que se han encontrado en diferentes tumbas acompañando al difunto.

Pero para entender nuestro juego debemos hacer un inciso para ver la clasificación de los juegos en la época actual y saber donde lo ubicaríamos y como lo enfrentaríamos a la hora de desarrollarlo.

- Juegos de Dados: Su principal función es usar dados para jugar, como el Parchís, Ludo, Backgammon o Serpientes y escaleras.
- Juegos de Fichas: Se usan fichas marcadas como el Dominó o el Mahjong.
- Juego de cartas: Entre ellos encontramos juegos de naipes tradicionales

1 Los monetiformes o fichas, llamadas «tokens» en inglés, son piezas de metal (cobre, níquel, latón, aluminio, zinc, etc), baquelita o plástico, que, a diferencia de las monedas, no tienen valor de curso legal, porque han sido acuñadas por particulares, empresas, instituciones u organismos no oficiales.

2 Si esta no es la edad de oro de los juegos de mesa, Internet ha logrado que se le parezca mucho. xataca.com, ALKAR, 2014

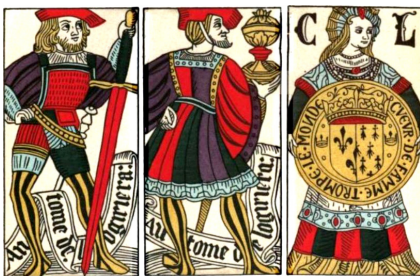
3 Juego de mesa ideado en el Antiguo Egipto y muy famoso en esa época



como la baraja francesa o la española o el Hanafuda<sup>1</sup> de Japón. Dentro de esta categoría encontramos juegos de cartas coleccionables como Magic: The gathering de gran popularidad.

- Juegos de Rol: Fueron creados a mediados de la década de los 70. Son juegos en los que se interpreta el papel de otra persona y donde, en general, se pone a los jugadores en situaciones específicas que les permitan superar pruebas hasta llegar a una cierta meta. El primer juego de rol en ser comercializado fue Dungeons & Dragons (1974).
- Juegos de tablero: Son los juegos que se juegan sobre un tablero, como los juegos de la familia del ajedrez.
  1. Juegos de guerra: Juegos que utilizan un tablero en su mayoría con diferentes fichas o figuras que representan ejércitos como el Risk o Warhammer.
  2. Juegos Temáticos: También se les llama juegos comerciales. Han cosechado gran popularidad durante el siglo XX. Algunos ejemplos de estos juegos son el Monopoly, la Oca, el Pictionary, el Trivial Pursuit, el Scrabble, el Scattergories, Los Colonos de Catán y Machiavelli.

Nuestro juego entraría en la categoría de los juegos de cartas o naipes por su naturaleza y jugabilidad. Por lo tanto debemos hacer un pequeño análisis de esta sección:



Estos juegos se juegan con unas cartulinas, llamadas naipes o cartas, que forman una baraja y que deben mezclarse (barajarse) antes de jugar. En determinados juegos se usan complementos para realizar apuestas o llevar puntuaciones. Hay varios tipos de baraja (conjunto de naipes o cartas), como la baraja española o la francesa.

Hay diferencias de opiniones sobre si se originaron en la India, o si se usaron primero en China y Egipto, aunque la opinión mayoritaria es que habrían sido creadas en el siglo XII, en China y lo más probable es que los naipes llegasen a Europa desde Oriente, introducidos por los árabes a través de los reinos cristianos de España, aunque también se dice que fueron traídos por los cruzados. La primera versión puede apoyarse en que la baraja más antigua sea la llamada española, ya que los palos de la baraja árabe eran monedas, copas, cimitarras y bastones, que evolucionarían después a oros, copas, espadas y bastos.

Existen numerosos juegos de naipes, y los nombres de los juegos pueden variar en cada país y hasta en sus regiones. A continuación he seleccionado algunos de los muchos que existen de la baraja española como mero ejemplo:

- Cinquillo, Burro, Mentiroso.

Img.2. Reedición del Juego de tablero: "Dungeons & Dragons original de 1974.

Img.3.Tres cartas españolas antiguas, circa 1500

<sup>1</sup> Baraja de cartas Karuta (barajas tradicionales de naipes japoneses), que se inventó a mediados del siglo XVI.



Img.4. Cartas del Juego “Muchking”.Jhon Kovalic.

## 2. MERCADO Y COMPETENCIA

### 2.1 Mercado

Es importante analizar el mercado de la industria de nuestro producto en nuestros días por ello haremos un pequeño análisis de mercado y de nuestra principal competencia en cuanto a productos así como diferentes plataformas para lanzar nuestro juego.

El mercado de los juegos de mesa está remontando una subida estos últimos años en ventas sobretodo por causa de internet y de diferentes plataformas de crowdfunding<sup>1</sup> para financiar los juegos, por ello las tendremos en cuenta.

En cuanto a la temática hemos escogido Tabernas de fantasía medieval<sup>2</sup> y el tipo de juego que hemos escogido es Filler de 2 a 4 jugadores. Este tipo de juegos se caracteriza por ser en su mayoría de cartas y de poca duración, intentando hacer sus reglas más divertidas o funcionales. Son juegos de tipo familiar, con pocas reglas, de duración inferior a una hora, no ocupan mucho espacio en la caja y la preparación de la partida suele ser corta. La temática de tabernas de fantasía fue escogida ya que todos los juegos o casi todos los juegos de esta temática suelen tener un poco de éxito o están reconocidos por el público de este tipo mundo.

Veamos algunos ejemplos tanto por temática como por jugabilidad:

Por temática:

- “Taverna”: Juego de mesa de 2-5 jugadores de 60-90 mts.
- “Tavern Fame”: Filler de cartas de 2-8 jugadores de 15-20 mts.
- “Cavern Tavern”: Juego de mesa de 1-6 jugadores de 60-120 mts.
- “Tavern Brawl”: Juego de mesa de 2-4 jugadores de 15 mts.
- “Tavern”: Filler de cartas de 2 jugadores de 45 mts.
- “The Red Dragon Inn”: Juego de mesa de 2-4 jugadores de 45 mts.

Por jugabilidad:

- “Firefly”: Juego de mesa 2-4 jugadores de 120-240 mts.
- “Ciudadelas”: filler de cartas de 2-8 jugadores de 60 mts.
- “Catan”: juego de mesa de 3-4 jugadores de 75 mts.
- “Muchking”: filler de cartas de 3-6 jugadores de 60 mts.
- “Tavern Fame”: filler de cartas de 2-8 jugadores de 15-20 mts.

1 O micromecenazgo consiste en la difusión pública, por parte de la persona que busca financiación, de la causa o negocio por el que brega, y la financiación mancomunada por parte de prestamistas independientes que simplemente simpatizan con la causa, o persiguen un crédito ofrecido por el prestatario

2 La fantasía medieval es en gran parte un conjunto de mitos diseñados por las culturas de Europa y sus religiones para explicar fenómenos naturales y que fueron pasadas de generación en generación por la lengua hablada en poemas, canciones, cuentos y leyendas.

### 2.1.1 Público Objetivo

Nuestro público objetivo serían todos aquellos mayores de 13 años en el que la utilización de las cartas y sus elementos así como la comprensión de algunos conceptos.

También se especificará con una etiqueta de prohibido de 0-3 años por la inclusión de elementos pequeños como los tokens de oros en la matriz de cartón (se podrían ingerir fácilmente).

El consumidor deberá percibir en primer lugar un estímulo visual a través de la caja. Es posible que primero lea las letras del título o que vea los dibujos del logo (la portada), en cualquier caso debe relacionarlo con la fantasía medieval en primer lugar. Es posible que por la parte trasera se coloque alguna carta a modo de reclamo, así como la descripción del juego y la duración aproximada de este (40-60 minutos).

Debemos hacer que lo asocie con los juegos de este tipo. Debemos tener en cuenta de que se trate de un coleccionista de juegos o de alguien que no los conoce, en cualquier caso la intención es de que invierta en el producto.

El nivel económico del consumidor sería:

De clase media-alta o clase media.

En cuestión de sexo no hemos hecho diferencias. Si que es cierto que en principio este tipo de juegos atraen más a un público consumidor masculino pero no nos importa porque hemos intentado que sea asequible a los dos, incluyendo en las cartas de personaje inicial a cuatro heroínas con las que las jugadoras se sientan identificadas.

La ocupación de nuestro público más directo en principio serían los estudiantes (público joven) pero también es posible para un público adulto y con diferentes ocupaciones.

Comunicación:

Lo que primero queremos transmitir a través de nuestras ilustraciones es que sean atractivos para un público joven y que lo relacionen con la fantasía medieval y juego divertido-juvenil.

Conclusiones:

Necesitamos encontrar el punto medio entre ilustración juvenil y al mismo tiempo darle un aire gótico y medieval para que sean reconocibles e identificables.



Img.5.Portada del Juego de mesa “Cavern Tavern.





Img.6. Personajes Chibi del Juego "I love coffe" para móvil.

Img.7. Captura de pantalla de "Tavern quest". Juego para móvil.



## 2.2 Análisis gráfico de la competencia u otros referentes.

Nuestro proyecto es de una naturaleza en la que nuestra competencia son nuestros propios referentes por ello haremos un análisis de los principales que han influido o influenciado en el proceso del proyecto.

### 2.2.1 Juegos de telefonía móvil: (I love pasta, I love coffe ,chef world, tavern quest)

En este tipo de juegos es común utilizar una estética simple, colorida y que resulte divertida y fácil de comprender al usuario.

Es inevitable no inspirarse por temática ya que en estos juegos debemos servir platos o ingredientes a clientes en el menor tiempo posible al igual que nuestro juego, también podemos observar que utilizan muchos recursos de simbología o elementos añadidos para evitar todo el texto posible.

Esto será necesario para nuestro juego. Utilizaremos elementos que facilitarán la comprensión a la hora de jugar pero esto lo explicaremos más adelante en aspectos técnicos. En cuanto a la estética utilizada podemos ver que los personajes también tienen un aire cartoon<sup>1</sup>, Este estilo es denominado chibi<sup>2</sup> o superdeformed caricaturizando al personaje y dotándolo de

1 Dibujo humorístico o caricatura (referido a veces, aunque incorrectamente, con el anglicismo cartoon) es un diseño humorístico acompañado o no de leyenda, de carácter extremadamente crítico, en el que se retrata o representa de una manera bastante sintética algo que se vincula con la cotidianidad o la actualidad de una sociedad, o con un tipo de persona o de personaje.

2 En la cultura otaku, un chibi es un niño, bebé o una versión infantil de un personaje



Img.8. Portada del juego de mesa “Arcadia Quest”. Andre Cofrancesco.

una estética más infantil y humorística. En el manga se utiliza para escenas graciosas o cómicas y en telefonía móvil para stickers o emojis.<sup>1</sup> Tomaremos esta estética como referencia para nuestros personajes o situaciones en nuestro juego ya que servirán para dotarlo de una personalidad y estilo y no crear un juego demasiado serio o adulto.

### **2.2.2 Andrea Cofrancesco: Ilustrador, Concept artist profesional. Italia.**

Ilustrador italiano, reconocible por su estilo chibi y digital. Ha trabajado de ilustrador para juegos de mesa como Arcadia quest. Será este estilo y este juego como uno de los principales para nuestra estética.

Aunque Arcadia Quest es un juego de tablero con figuras de plástico, el arte de este es fundamental para entender la gráfica del nuestro.

Así mismo encontramos muchos juegos en el mercado actual con este estilo por lo que supondría un punto a favor a la hora de vender el nuestro y al mismo tiempo estaríamos compitiendo con grandes juegos e ilustraciones profesionales.

<sup>1</sup> Cuya pronunciación más próxima a la fonética del español es emoji, es un término japonés para los ideogramas o caracteres usados en mensajes electrónicos y sitios web.





### 2.2.3 Jonatan Cantero: Ilustrador y dibujante de cómics. España

Otro ilustrador de referentes sería Jonatan Cantero, residente en Barcelona y de varios proyectos como Tavern Fame, juego de cartas con una estética cartoon muy característica. Será esta la estética la que nos interese para nuestro juego y el juego en si por la temática.

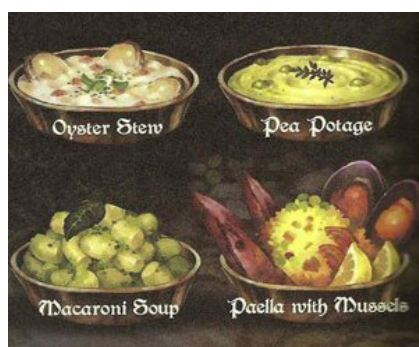
En este juego podemos observar muchos tipos de personajes como orcos, elfos, magos o guerreros y esta gran variedad de personajes será la que nos convencerá para influenciarnos en nuestro proyecto y nuestro mazo de clientes, que serán nuestro personajes no jugables y que tendremos que ir alimentando durante la partida de manera ficticia.



### 2.2.4 Enrique Vegas: Ilustrador, dibujante de cómics. España

Enrique Vegas es un dibujante de cómics e ilustrador residente en España que ha llevado multitud de proyectos bajo un sello chibi o superdeformed parodiando muchas películas de superheroes o franquicias conocidas pero al mismo tiempo con un toque muy personal. Lo tomaremos como referente para nuestros personajes y dibujo. Intentando crear también algo fresco y original.

Enrique Vegas tiene un proyecto de juego de cartas a la venta llamado GUAR, En este juego podemos apreciar la misma estética pero ambientada en una fantasía medieval como la de nuestro juego por lo tanto dentro de todo su trabajo tomaremos este juego como principal inspiración.



### 2.2.5 George Kamitani: Concept Artist. Ilustrador. Japón.

Ilustrador y Artista conceptual Japonés muy característico. Nos hemos basado sobretodo en su estilo en el proyecto del videojuego Dragon's Crown el cual tiene una temática fantástica-medieval muy similar a la nuestra. Su inspiración toma referencia del manga<sup>1</sup> pero también se hace direrenciar un estilo mas pictórico y preciosista con mucha cantidad de detalles en sus ilustraciones, esta parte no nos interesará tanto pero lo utilizaremos para encontrar nuestro equilibrio en nuestro juego y elementos en nuestro arte. En Dragon's Crown controlamos diferentes personajes en nuestra aventura: Un mago, Un enano y una elfa entre otros que de vez en cuando harán un alto en el camino para descansar y reponer fuerzas. En estas ocasiones durante el videojuego tenemos fases de cocinar platos.

Nos pareció importante recoger estos platos o elementos para incorporarlos en nuestro juego pero de una manera mucho mas simplificada, resumiendo los ingredientes y haciendo el arte mucho más sintético y en colores planos.

Img.9. Estudio de personajes para el juego de cartas: "Tavern Fame. Jonatan Cantero

Img.10. Boceto de portada para el juego de cartas "GUAR". Enrique Vegas.

Img.11. Algunos de los diseños de platos que encontramos en el videojuego "Dragon's Crown". George Kamitani.

1

Palabra japonesa para designar al cómic en general.





### 2.2.6 Películas, Videojuegos, Series y Literatura

Tenemos claro que a la hora de buscar referentes uno de los principales es la fantasía medieval y toda la literatura y elementos que encontramos que han influido a lo largo de la historia a través sobretodo de leyendas populares o historias y canciones que han pasado de generación en generación. En estas historias encontramos personajes de todo tipo como trols, enanos o duendes que hemos tenido en cuenta para nuestro proyecto.

A la hora de diseñar a los personajes es inevitable pensar en algunos referentes clásicos o míticos de la cultura popular del cine o la televisión del genero de fantasía y si bien es cierto que son personajes que ya existen, les hemos dado a cada uno un toque personal que hace que se integren en el juego y formen parte de el a modo de cameos<sup>1</sup> u homenajes. Algunos de los personajes que se pueden reconocer en las ilustraciones son:

Videojuegos:

1. Geralt de Rivia, personaje principal de la Saga de videojuegos “The witcher”.
2. Link, Personaje principal de la saga de videojuegos “The legend of Zelda”
3. Morrigan de la saga de Videojuegos “Darkstalkers”
4. Toan del Videojuego “Dark Cloud”
5. Caballero de la saga de Videojuegos “Dark Souls”
6. Amazona, Personaje del videojuego “Dragon’s Crown”.

Cine y Series de Televisión:

7. Peter Dinklage de la serie “Juego de Tronos”
8. Mandy Patinkin en la película “La princesa prometida”.
9. Orlando Bloom en la saga de películas “El señor de los anillos”
10. Evangeline Lilly en la saga de películas “El hobbit”.
11. Charlize Theron de la película “El cazador y la reina de Hielo”
12. Zeligadis de la serie de animación “Slayers”.
13. Arnold schwarzenegger de la película “Conan el Bárbaro”.

Img.12 Trol representado en un dibujo según las leyendas populares.

Img.13.Orlando Bloom en el papel de Legolas.”El señor de los anillos”

Img.14.Peter Dinklage en el papel de Tyrion Lannister.”Juego de Tronos”

<sup>1</sup> Aparición breve de una persona conocida en una película o video, normalmente representándose a sí mismo o a un personaje sin nombre que puede no tener importancia para la trama.

## 3. TESTIMONIO GRÁFICO

### 3.1 Proceso.

La tarea que teníamos por delante no era nada fácil de modo que nos dispusimos a abocetar y preparar un prototipo de papel en el que dibuje las cartas a lápiz para testear con amigos el juego base y sus mecánicas.

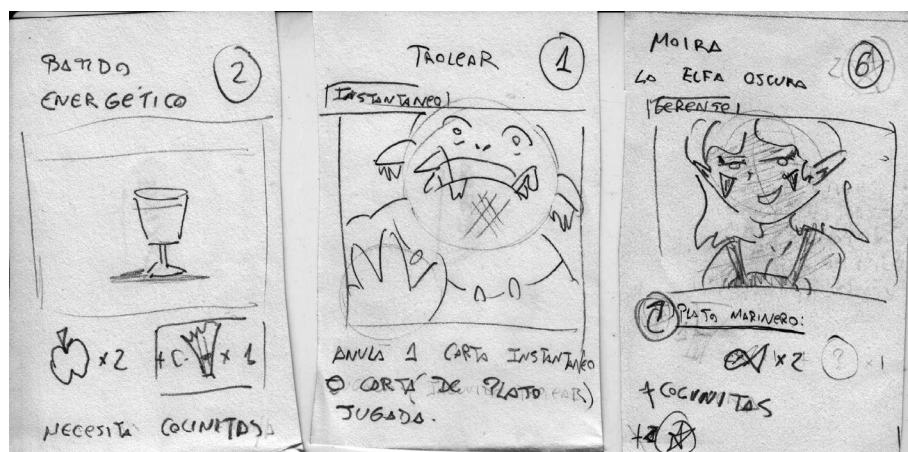
A partir de este prototipo fuí cambiando y mejorando las cartas una a una y sus ilustraciones así como la jugabilidad del mismo añadiendo o quitando cartas y modificando sus reglas.

Las cartas que componen el juego base se compone de varios mazos:

- mejoras
- cocina
- clientes (de dos tipos: comunes y peligrosos)
- eventos.
- fichas de taberna.

Después de muchas pruebas hicimos una lista con todas las cartas de cada tipo y de las ilustraciones para poder organizarnos y para economizar nuestro tiempo debimos contar con alguna ilustración o fragmento de estas que pudiera servir para otras cartas, así como los elementos que se repetían, como los símbolos que explicaremos mas detalladamente en los aspectos técnicos.

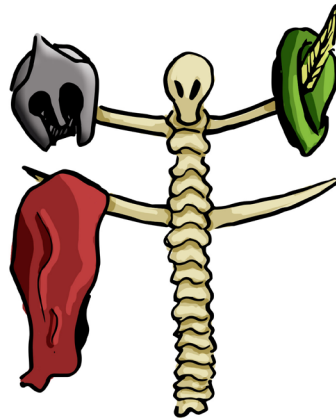
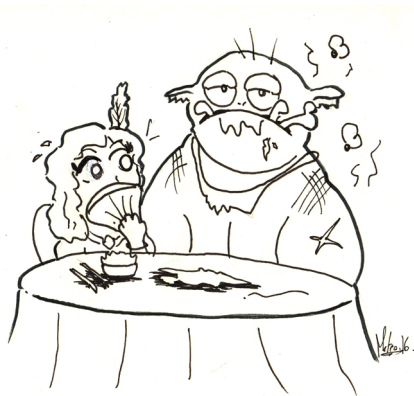
La temática de nuestro juego nos obligaba a desarrollar una amplia variedad de ilustraciones relacionadas con tabernas como camareros, cocineros, platos, bebidas e incluso clientes por ello comenzamos a realizar una gran cantidad de bocetos de distintos personajes o elementos para más tarde hacer una selección de estos.



Img.15 Cartas para el prototipo hecho con papel y lapiz

### 3.1.1 Ilustraciones de Cartas de mejora

Las cartas de mejora eran cartas que iban a tener una función de apoyo al jugador, elementos como mejorar tu taberna con un Asador, un camarero, o simplemente una diana para decorar tu taberna y obtener más puntos de victoria al final de la partida.



Este tipo de cartas debían presentar un esquema sencillo o fácil de entender por ello las ilustraciones finales pueden presentar quizás menos desarrollo al ser objetos o situaciones que por ejemplo el mazo de clientes que eran personajes en teoría vivos en el juego.

Tengo que destacar que se aprovecharon algunas ilustraciones para distintos mazos y algunas cartas que se repetían lo que me dio pie a poder improvisar y crear algunas nuevas que si lo necesitaban.

Uno de estos ejemplos sería las cartas de Camareros y Cocinitas que también aparecían en el mazo de eventos por lo que no tenía sentido representar dos veces la misma ilustración.

Img.16. Boceto de la carta "Falta de modales". Láiz y rotrim.

Img.17. Bocetos de diversas ilustraciones para las cartas de mejora. Láiz y rotrim.

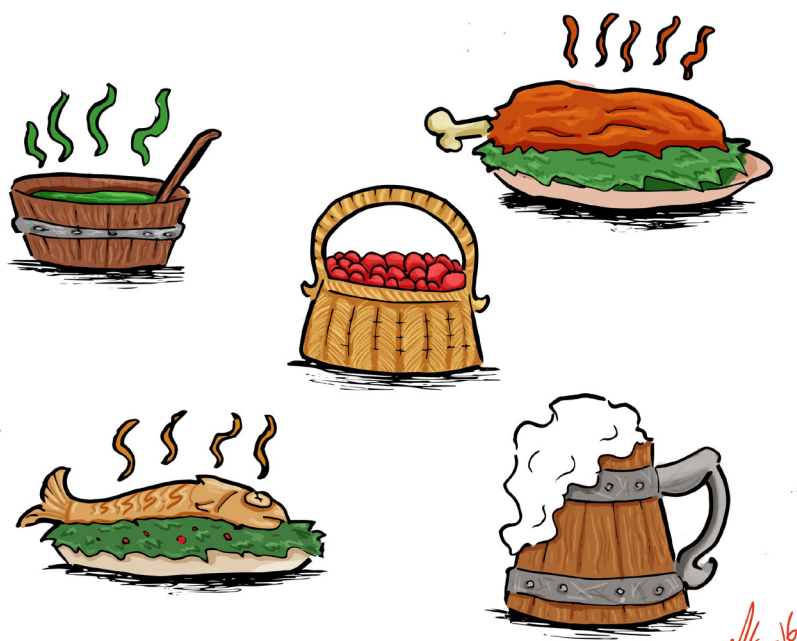
Img.18. Boceto de Cocinitas o Chef. Láiz y rotrim.

### 3.1.2 Ilustraciones de Cartas de Cocina.

Con el mazo de Cocina por ejemplo teníamos que representar muchos tipos de platos pero al mismo tiempo podían ser platos muy parecidos visualmente como la ensalada Gourmet y la Ensalada de la casa o la Cerveza de la casa y la Hidromiel, de modo que utilicé la misma ilustración para ambas cartas. Tuvimos que dividir en distintos grupos todos los platos y bebidas:

Platos de nivel 1, Platos de nivel 2, Platos de nivel 3 y Platos especiales. Para entender esto rápidamente: Las cartas de más nivel eran "mas fuertes" y de mayor coste en oro para jugar y las especiales producían efectos diversos en el juego pero esta lista me sirvió para organizar las 88 cartas que componen el mazo.

En las cartas de nivel 1 habían 6 copias de cada carta y 8 de la carta de cerveza de modo que volvimos a economizar algunas ilustraciones como ya he explicado antes para intentar no hacer ilustraciones de más o muy parecidas sin sentido en el resultado final.



Img.19. Bocetos para diversas cartas de plato. Lápiz, Rotrim y color digital.



### 3.1.3 Ilustraciones de Cartas de clientes.

Para el mazo de clientes se utilizó un esquema en el que cada carta tenía que estar representada por un personaje del universo de la fantasía medieval. Era un aliciente que podía utilizar para atraer al consumidor por lo tanto cada carta tiene una ilustración original siendo este uno de los grandes atractivos del juego.

El mazo de clientes se compone de 40-41 cartas si se añade un cliente especial que hace que la partida se acorte más.

El proceso para las ilustraciones sería el mismo citado anteriormente pero esta vez el mazo lo dividiríamos en dos partes. Una de clientes "comunes" y otra de clientes "peligrosos" que pueden hacer diferentes efectos durante la partida por lo cual tenemos unas pequeñas modificaciones en dos tipos de carta dentro de este mazo, como los colores del título o una pequeña calavera en la carta de los peligrosos para reconocerlos. Estos elementos se explican más detalladamente en aspectos técnicos.



Img.20. Primera idea y boceto para la ilustración del pirata. Lápiz, Rotrim y vector.

Img.21. Boceto Seleccionado para la ilustración del pirata. Lápiz, Rotrim, vector, color digital.

Img.22. Bocetos para las cartas de cliente: Condesa, Goblin y Duende. Lápiz y Rotrim.



Antes de empezar con cada ilustración se hizo otra lista con los personajes que iban a aparecer y de que tipo iban a ser (peligrosos o no). Aunque si que es cierto que algunos han cambiado en la versión final fue necesario para saber cuantos habían y como iban evolucionando.

Algunos bocetos fueron rechazados por cuestiones prácticas o estéticas como el primer boceto del "pirata" mientras que otros se escogieron desde un principio para la versión final como la "La condesa", "El goblin" o "El duende".



### 3.1.4 Ilustraciones de Cartas de eventos.

Para el mazo de eventos fue primordial seguir hacienciendo bocetos de la lista de cartas o titulos que habíamos hecho previamente. Este tipo de cartas se caracterizan por ser diferentes situaciones en la taberna y que durante la partida surtan efectos tanto positivos como negativos como por ejemplo: "Guardía de Inspección" que hace que la partida acabe o "Pelea de bar" en la que los jugadores deben eliminar una carta de cliente de su ficha de taberna.

De nuevo, en algunas cartas de este mazo se repiten ilustraciones de otros como el de Mejoras ya que por temática nos daba pie a aprovechar ciertas ilustraciones.



### 3.1.5 Ilustraciones de Fichas de Taberna.

Para las fichas de taberna se siguió un proceso similar pero esta vez se tuvieron en cuenta varias fotos de tabernas de referencia para el resultado final. Aunque si que es cierto que el resultado es una sintetización de la foto siempre se ha intentado ser lo mas fiel posible e incluso en ocasiones he añadido algún elemento adicional para darle más personalidad a la imagen final como las antorchas que no aparecen en la foto de referencia.

Cada ficha debía ser diferente y representar una unidad en cuanto al tipo de elemento que era por lo tanto intenté que ninguna ilustración destacara sobre las demás pero que al mismo tiempo fuera única porque era la taberna de cada jugador.

Gracias a este esquema de proceso que utilicé en todas las ilustraciones, el juego tiene una sensación de unidad. También intenté hacer paletas de colores para cada ficha, intentando no salirme mucho de ciertas tonalidades para que cada ficha fuera distinta y personal.

Img.23. Boceto final para la ilustración de la carta de evento "guardía de inspección". Color digital.

Img.24. Boceto final para la ilustración de la carta de evento "Pelea de Bar". Color digital

Img.25. Boceto final para la ilustración para una de las fichas de Taberna. Color digital.



### 3.1.6 Logo del juego.

Desde un comienzo teníamos claro que queríamos que el juego tuviera un logo o algo representativo que pudiera utilizar durante el desarrollo o la postproducción del juego. La idea era inicial era clara: Un escudo con cubiertos cruzados a modo de bandera pirata con el nombre del juego en el centro, claro, sencillo y reconocible mostraba la idea de la taberna con un escudo familiar en el que podíamos ver una espada y los cubiertos añadían esa idea cómica o de cocina que representaba el juego.

El problema fue plasmar esto y con que técnica iba a realizarlo: digital, 3D, tradicional y el estilo: más realista o más abstracto.

De modo que empecé a trabajar directamente con photoshop con diferentes elementos a mi disposición para la idea: Un escudo, cubiertos, y fuimos probando distintas tipografías.



El naming del juego también tuvo mucho proceso ya que fue evolucionando con el tiempo por cuestiones prácticas o estéticas.

En un comienzo el juego se llamaba "Epic Tavern" (Taverna Epica en Inglés), Después pasó a "Tavern Quest" (Misión: Taverna en Inglés) y por último se ha quedado traducida al castellano con "Misión: Taverna".

Aunque es cierto que puede seguir cambiando, el juego necesitaba un nombre provisional y creemos que puede funcionar en Castellano ya que en un principio el juego solo saldría producido en territorio español.



Finalmente obtamos por realizarlo con técnica del resto de ilustraciones: Hacer un pequeño boceto a mano, luego otro dibujo entintado, escanear y colorearlo digitalmente. El título iba a ser a mano pero finalmente decidí desarrollarlo digitalmente con una tipo adecuada al juego: "Medieval Scribish", la cual fue utilizada en diferentes cartas para su unificación.

Algunos elementos como las jarras de cerveza o el pergamino que sujeta el escudo han sido modificados para su mayor integración o suprimidos para mejor comprensión ya que en ocasiones solo distraía y no aportaban nada al resultado final. Los colores elegidos han sido escogidos siguiendo un patrón de colores cálidos y grises para los metales pero que tuvieran una sintonía con el resto de ilustraciones del juego, este apartado lo detallo mejor en aspectos estéticos.



Img.26 Prueba e idea de logo. Montaje digital.

Img.27. Prueba e idea de logo. Montaje digital.

Img.28. Bocetos de prueba final para el logo del juego con tipografía escogida y colores base y finales.



## 4. ASPECTOS DEL JUEGO

### 4.1 Aspectos Estéticos del juego.

El juego que tenemos que llevar a cabo debía tener una estética divertida y colorida por nuestro público objetivo y nuestra temática escogida:

"El jugador es el dueño de una taberna de fantasía en la que debe cocinar y servir platos de todo tipo a diversos clientes para obtener una recompensa o unos puntos de reputación que harán que su taberna destaque entre el resto".

De modo que todas las ilustraciones presentan un patrón estético que las unifica:

- Dibujo cartoon o caricaturizado en blog de bocetos fabriano A4.
- entintado a rotim y rotuladores: (Faber Castell black 199 B, black 199 M, black soft chisel 199, Bullet Nib 199, Pentel Touch Black.
- Escaneado en escaner A4 Canon.
- Color digital en Adobe Photoshop cs6.

Una vez claro este proceso y con nuestra ilustración vectorizada en Adobe Illustrator debíamos seguir un proceso de coloreado en Adobe photoshop.

El proceso era colorear a través de capas superpuestas siguiendo un orden o esquema para unificar nuestras ilustraciones:

1. Piel (base,sombras,luces,reflejos)
2. Pelo (base,sombras,luces,reflejos)
3. Ropa (base,sombras,luces, reflejos)
4. Elementos, armas, accesorios ( base,sombras,luces,reflejos).
5. Retoques ( fondo, niveles, contraste, saturación,brillo)

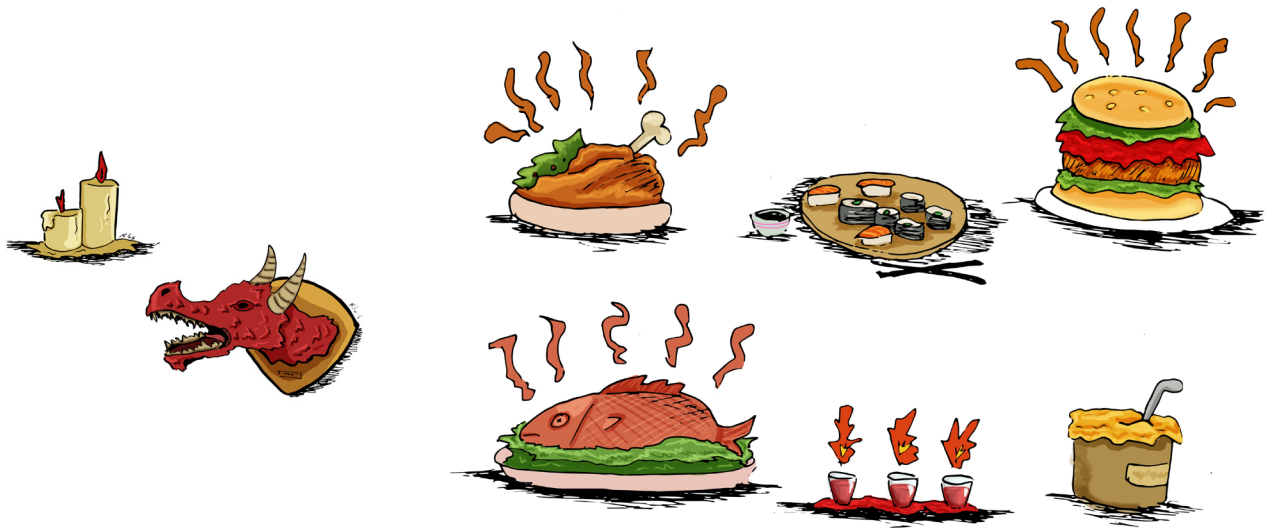


Img.29. Ilustración final para la carta de Dueño/Mejora "Moirá, la elfa oscura". Color digital.

Img.30. Proceso de color digital para la ilustración de "La condesa".







Img.31. Ilustraciones finales para las cartas de mejora: "Velas en la mesa" y "Trofeo". Color digital.

Img.32 Ilustraciones finales para distintas cartas de cocina. Color digital.

En cuanto al proceso de realización se siguió el mismo esquema para que todos los personajes tuvieran esa misma estética y colores.

Cabe destacar que algunos personajes fueron retocados para su mejoría posterior como la "Condesa" en la que aparece sin capa en nuestro boceto pero que más tarde se le incorporó como añadido digital para que fuera más reconocible y llamativa la ilustración.

El porque de esta estética colorida era simple: Personajes Caricaturizados y con colores planos y que llamaran la atención era clave para conseguir un público joven y al mismo tiempo común en este tipo de juegos según nuestro análisis de mercado.



#### 4.1.1. Portada del Juego:

Para la correcta promoción de nuestro juego el proyecto nos exigía la inclusión de una portada que iría dispuesta en la caja base de nuestro producto. Dicha imagen también podría utilizarse de manera promocional sobre diferentes plataformas ya sean digitales o físicas.

Hemos considerado colocar este apartado en aspectos estéticos ya que la idea de portada debe coincidir con toda la estética de nuestro juego y poder ser un reclamo atractivo para nuestro consumidor.

Tuvimos varias ideas sobre que mostrar y finalmente obtuvimos por un boceto en el que representaba a varios personajes en una taberna desempeñando distintas actividades tales como consumidor de taberna o camareros, esto hacía que mostráramos los dos lados de la taberna en cuanto a tipos de personajes que iban a aparecer en el juego.



En todo momento existe una referencia directa de nuestro juego y el método para realizar la ilustración que sigue siendo el escaneado del dibujo y el color digital.

Es necesario un análisis constante de las proporciones y la perspectiva y se van añadiendo detalles que hacen que cobre vida. Se opta por una paleta colorida para llamar la atención y algunos tonos azulados y morados para que contrasten con los rojos.

Para el fondo utilizamos una ilustración de ficha de taberna integrándola y consiguiendo esa ilusión de espacio unificamos los colores con un pequeño filtro naranja de baja opacidad.

Más tarde se añade una variación del logo con la tipografía para obtener nuestro título de portada. El detalle de la textura se añade después para dar a la portada una sensación de interior o tridimensionalidad.



Img.33. Boceto escogido con correcciones en photoshop para la portada. Tinta y Photoshop

Img.34. Boceto escogido. Primeros tonos para con sombras y luces y color de fondo base. Digital

Img.35. Boceto escogido. Prueba de color escogida con fondo integrado, correcciones de proporciones, filtro de color y marco con título. Digital



Img.36. Prueba de composición con ilustración final para carta de mejora.Photoshop

Img.37. Prueba de composición con ilustración final para carta de mejora.Photoshop

Img.38. Prueba final de composición con ilustración final para carta de mejora.Photoshop

## 4.2 Aspectos Técnicos del juego:

Existen muchos aspectos externos que complementan la terminación del juego en si, tales como el diseño gráfico de cada carta, los marcos, la tipografía o simbolos que puedan incorporarse y que den una mayor comprensión han sido englobados en este apartado.

La idea inicial que se tenía para el juego eran cartas de fácil lectura que se indicaban en el prototipo hecho de papel y que nos sirvió de guía para marcar nuestro comienzo.

En el prototipo podemos ver o diferenciar varias zonas de la carta como el Nombre o Titulo, La zona de ilustración, el texto de acción de la carta y un simbolo de coste en la parte superior de la misma. Este sería el claro ejemplo de una carta de "Mejora".

### 4.2.1 Cartas de Mejora.

Las cartas de "Mejora se modificaron bastante durante el proceso.

Este tipo de cartas eran cartas que el jugador puede utilizar durante su turno o cuando sea su turno dándole más emoción al juego. Algunas cartas eran de un solo uso mientras que otras se incorporaban a la ficha de taberna como si se tratara de actualizaciones de la misma con diversos efectos,generalmente positivos para el jugador.

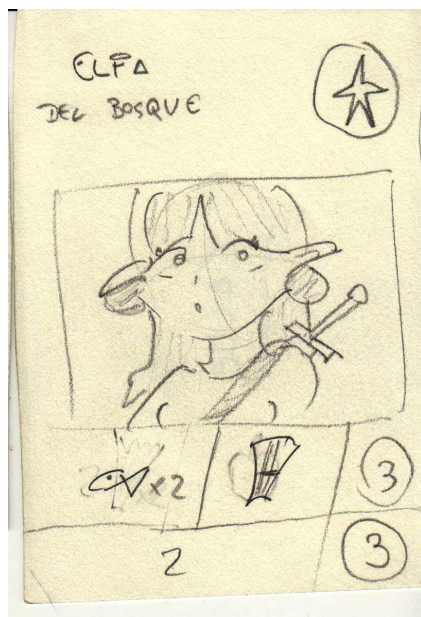
Debían ser cartas de fácil lectura,de ilustración ligera ya que en algunas de ellas se repetían en el mazo.



Se hicieron algunas pruebas en las que se incluyeron el titulo, sobre una pastilla de baja opacidad,La ilustración sobre otra y el texto sobre una textura de madera vectorizada.

Los elementos en conjunto funcionaban pero su comprensión se perdía en la impresión en muchas ocasiones por lo que se siguió trabajando.Uno de estos elementos era el titulo sobre el fondo de la ilustración de modo que se obtuvo por una pastilla más sólida y una textura de piedra vectorizada. El tipo de carta ahora aparecía dentro del cuadro de la ilustración pero perdía visibilidad y el texto de acción en la pastilla de madera seguía si apreciarse bien,sobretudo en las impresiones así como el simbolo de coste en oros.





En cuanto a la versión final de la carta, ha variado en algunos aspectos. La pastilla del título ahora es más opaca, no se pierde tanto el texto. El símbolo de oro se ha agrandado apreciando mejor el número de coste. El tipo de carta ahora está dentro de la pastilla de título y no se pierde con el fondo de la ilustración. El cuadro de acción de la carta ahora es un pergamino más luminoso que contrasta con el texto negro y el texto de ambientación es un poco más grande y de tipografía en bold. Por último se han eliminado los marcos negros para que la ilustración no de una sensación de elementos cerrado por lo tanto irá cortada a sangre en la versión final al igual que el resto de cartas.

#### 4.2.3 Cartas de Cliente.

Las cartas de cliente era uno de los mazos más importantes del juego. Cada ilustración era diferente ya que marcaba un tipo de cliente pero debían tener elementos que unificaran a las cartas en este mazo.

La clave de este mazo o dificultad es que a su vez estaba dividido en dos tipos, clientes "comunes" y clientes "peligrosos" que debían formar parte del mismo tipo de carta. En las primeras pruebas podemos apreciar varios rasgos propios del prototipo, como la inclusión de símbolos en lugares más o menos acordes pero únicamente nos servían para poder ver la mejor disposición de los elementos.

La ilustración se enmarcó sobre un círculo que contendría un fondo común para todos los personajes y algunos elementos como el oro solo tenían una moneda que lo representara, más tarde se añadieron más para darle un efecto de tridimensionalidad.

Se hacen muchas pruebas para ver el efecto de los distintos objetos y sus reacciones, como el título en el cual se opta por una pancarta verde y otra inferior para los elementos de cocina y recompensa, no obstante se siguen modificando como la pastilla con textura de roca con divisiones de cada parte más fiel al boceto a lápiz. Algunos elementos como el marco de la ilustración o la textura de madera se mantuvieron por no interferir tanto en la comprensión total.

Se añaden los elementos de cocina o noche como la luna o el punto de victoria o reputación representado con una mano mostrando el pulgar.



Img.39. Carta boceto de Cliente para el prototipo de test. Lápiz.

Img.40. Prueba 1 de composición con ilustración final y símbolos de cocina, oro y noches. Photoshop



La mayoría de pequeños iconos se mantienen, como ya hemos comentado, los símbolos funcionaban y se siguen afinando el resto de la composición. En este punto se opta por una pastilla inferior con forma de almohada para el cuadro de las habitaciones y aunque esta idea no cuajó finalmente para este tipo de cartas, este elemento fue añadido para la zona de habitaciones en las fichas de taberna.

La ilustración ahora tiene un fondo común. Una calle de una ciudad medieval con un estilo acorde al resto de ilustraciones del juego, esto lo convierte en una ilustración que no desentona y se añade un pequeño desenfoque gaussiano de un pixel y una sombra arrojada para cada personaje.

Algunos detalles pequeños como la flecha azulada que indica la recompensa de cada sección se añadieron posteriormente.

Este tipo de ayudas al juego no son del todo necesarios pero creo que no desencuadran y hacían un poco más comprensible la función de la carta.



Los demás elementos siguen evolucionando como la pastilla de roca en la parte inferior. Se mejora la cartela de título con un pequeño brillo interior que hace que destaque la tipografía y se ajustan algunos colores, antes muy llamativos o no contrastados.

Finalmente hemos renunciado al borde circular y la textura de madera que no hacían otra que cosa que entorpecer la lectura de la ilustración y su fondo, el cuadro inferior ha sido sustituido por un pergamino mucho menos ruidoso que la textura de roca. La moneda ha aumentado su tamaño para poder ver mejor el coste y los marcos negros han sido suprimidos para mayor sensación de amplitud y espacio de la ilustración principal. Para los clientes peligrosos se cambia la cartela a color rojo y se añade una pequeña calavera de indicación que nos servirá durante la partida.

Img.41. Prueba 3 de composición con ilustración final y símbolos de cocina, oro y noches, texturas y pastillas con forma de almohada. Photoshop

Img.42. Prueba 4 de composición con ilustración final y símbolos de cocina, oro y noches, y texturas para marcos. Rediseño de símbolos. Photoshop

Img.43. Prueba 5 final de composición con ilustración final y símbolos de cocina, oro y noches, y texturas para marcos. Rediseño de símbolos, eliminación de marcos y rediseño de pastilla y fondo de ilustración. Photoshop. Cliente común y peligroso.







Img.44. Prueba de composición de carta de cocina.Photoshop

Img.45. Prueba final de composición de carta de cocina.Photoshop

Img.46. Ejemplo de Funcionamiento de Cartas de cocina con una carta de cliente.

#### 4.2.4 Cartas de Cocina.

En el prototipo las cartas de cocina sirven para indicar que cantidad de ingredientes tienen y una vez usadas se quedaban encima de la carta de cliente. Esta función era un poco aparatosa porque la mesa se llenaba de cartas en poco tiempo del mismo tampaño y a veces se amontonaban demasiado unas sobre otras y esto dificultaba a la carta de cliente, que debía moverse por la ficha de taberna con todas esas cartas.

Las cartas de cocina tenían una estructura simple:

El título, el coste arriba a la derecha, la ilustración y un texto descriptivo de acción. Esta estructura funcionaba y quería seguir manteniéndola pero debía desarrollar una carta más ligera y que "no molestara" durante la partida en la mesa por lo que nos decidimos por un tamaño más pequeño y un formato horizontal experimental.

Una vez hechas nuestras ilustraciones, la idea era que la carta sobresaliese un poco por debajo del cliente de manera que pudieras ver en todo momento la cantidad de alimento que habría ingerido.

El título y el coste se seguían manteniendo siguiendo el patrón del resto de cartas para su unificación con el resto del juego en símbolos.

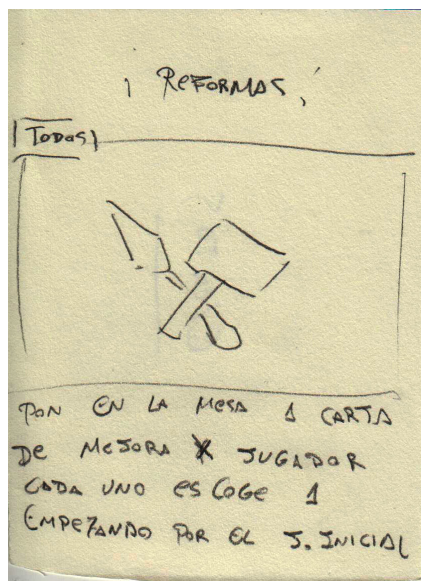
La idea no era mala y continuamos desarrollando esta idea.

Finalmente trabajamos la pastilla de título y la tipografía para su mejor lectura y utilizamos una estructura más simple para representar la misma idea. El símbolo de oro aumentó de tamaño y la textura de madera adquirió más brillo para contraste de la ilustración, por último se suprimieron los bordes negros al igual que el resto de cartas ya que siempre dan una sensación de oprimir o encerrar la ilustración y no era necesario o funcional.

A la hora de jugar, ofrece esta experiencia en la que puedes dar de comer a clientes ficticios y creo que esto fue una mejora en cuanto a la jugabilidad y funciones del juego.

El mazo de estas cartas se compone finalmente de 88 cartas pero gracias a esto son más pequeñas y a este formato les permite ocupar menos espacio y son mucho más funcionales y manejables.





Img.47. Carta boceto para la carta de eventos para el prototipo de test. Lápiz.

Img.48. Prueba de Composición para la carta de eventos. Photoshop.

Img.49. Prueba final de Composición para la carta de eventos. Photoshop.

#### 4.2.5 Cartas de Evento.

El mazo de cartas de evento en el prototipo fue reduciendo su número de cartas conforme se probaba su jugabilidad hasta llegar a las 20

Estas cartas se cogen al final de cada ronda y en el momento que saliera dos veces la carta de "Guardia" la partida acababa aunque se puede decidir a que termine en la primera aparición para acortar la duración de la misma.

Este mazo se compone de 2 cartas de guardia y 18 únicas y se juegan barajando 10 al inicio de cada partida con las 2 cartas de Guardia incluídas.

Los eventos se caracterizan por ser sucesos o acciones que se desarrollan durante cada partida y pueden tener efectos tanto negativos como positivos en los jugadores.



La estructura de estas cartas inicialmente era simple:

Título, Ilustración y texto descriptivo o acción de la carta.

Este tipo de estructura de carta nos parecían adecuadas desde un inicio e intentamos seguir con ellas. Experimentamos con las texturas de madera y de piedra que vectorizamos previamente para los marcos y la cartela para los títulos de cliente. La idea no nos disgustaba pero no terminaba de funcionar, los textos no se leían bien y el marco no dejaba en muchas ocasiones ver bien la ilustración, básicamente era mucha información para una carta tan simple como era este tipo de carta de acción para todos los jugadores. La composición pedía no abusar de las texturas. La cartela que había hecho a mano convencía e intentamos cambiarle la distribución con el efecto espejo vertical.

Finalmente utilizamos la cartela pero nos deshicimos de la textura de roca y del marco para la ilustración sustituyéndolo por un pergamino vectorizado.

La idea funcionó ya que daba la sensación de que fueran noticias dadas en ese pergamino y se podía relacionar mejor con la idea de evento. La pastilla blanca y otra tipografía en negro para el texto explicativo de acción suponen una mejora respecto al anterior también.

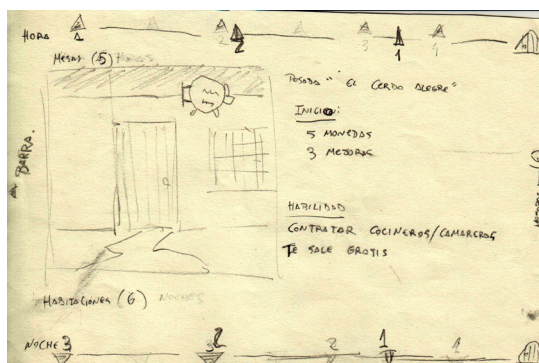
La textura de madera se mantiene con el brillo subido para las impresiones y se han suprimido los bordes negros de todas las cartas.

#### 4.2.5 Fichas de Taberna.

Estas fichas marcan tu espacio ficticio de taberna, tu habilidad durante la partida y delimitan las zonas de la taberna: Barra, Mesas, habitaciones y mejoras que se pueden acoplar en su lateral.

La estructura de estas fichas en el prototipo era bastante legible y nos convenció la idea de que fueran unos tarjetones en A5 horizontal para que el jugador tuviera un mayor control y despliegue de su ficha y no fueran demasiado grandes para siguieran siendo manejables durante la partida.

Podemos ver una estructura horizontal: En la parte superior colocaríamos a nuestro clientes en mesas (durante 4 turnos según las reglas), la ilustración se encontraría en la parte interior izquierda de nuestra ficha mientras que en la derecha tendríamos el nombre de la taberna y una descripción de nuestra mano inicial de cartas, nuestra habilidad especial y nuestro oro. Seguimos especificando en el lateral izquierdo nuestra zona de barra en la que únicamente podíamos jugar fichas de bebida en nuestros clientes a cambio de dosoros y en el derecho nuestra capacidad o límite de mejoras, donde colocaríamos este tipo de cartas para actualizar o mejorar nuestra ficha de taberna. Por último en nuestro lateral inferior tendríamos cuatro huecos de habitaciones para cartas de cliente que se hospedarían durante 4 turnos una vez hubieran comido con las cartas de cocina.



Img.50. Ficha boceto para la ficha de taberna en el prototipo. Lápis.

Img.51. Prueba de diseño y composición para la ficha de taberna. Photoshop.







Aunque la estructura no era complicada, eran muchos elementos que debían relacionarse entre si y el resto de cartas, que fueran legibles y que no distrajeran demasiado visualmente, esto no fue tarea fácil: Una vez más, nos apoyamos en varias texturas de madera y roca que utilizamos para unificar todo el juego.

Algunos cambios son sutiles al comienzo mientras que otros son más bien necesarios. La eliminación de algunas texturas o la sustitución de algunos elementos como las flechas más grandes y visibles hacen que la ficha tome más protagonismo. Obtamos por incluso dejar la zona de la barra encima de la ilustración con una pastilla semi-opaca para la carta de cliente y de elementos que refuercen o apoyen a las zonas de mesas o habitaciones (lateral superior e inferior) como las jarras de cerveza o las almohadas.

Estos cambios son solo puntuales en ocasiones pero poco a poco la ficha va tomando un caracter personal y vamos sintetizandola y que hace que gane fuerza.

Es obligatorio en todo momento hacer un chequeo con el resto de cartas para que la estética no desaparezca no solo por las ilustraciones sino por el diseño gráfico de la ficha en si.

El cartel de la entrada cobra protagonismo al darle a cada uno un tono para cada ficha, los colores son sustituidos para mejor contraste y se mejoran algunos elementos como las mesas en cada flecha. La barra vuelve a ocupar su lugar en el lateral izquierdo dejando visible la ilustración y todo se comprende mejor con la información que queremos decir sin necesidad de reforzar o embellecer de más.

Img.52. Prueba de diseño y composición para la ficha de taberna. Photoshop.

Img.53. Prueba de diseño y composición para la ficha de taberna. Photoshop.

Img.54. Prueba de diseño y composición final para la ficha de taberna. Photoshop.



#### 4.2.6 Elementos externos al juego.

Algunos elementos fueron extraídos de internet.

Podemos llamarlos externos debido a su naturaleza. Es importante catalogarlos para una mejor comprensión del proyecto:



- Símbolos y pictogramas
- Imágenes extraídas de internet.

##### Símbolos y pictograma:

Tenemos una gran cantidad de elementos que fueron creados expresamente a mano, escaneados y vectorizados para cada carta, estos elementos son pequeños símbolos o signos que el jugador reconocerá durante la partida y le asignarán una función específica que deberá hacer en el juego y podrá consultar en las instrucciones.



##### Imágenes extraídas de internet:

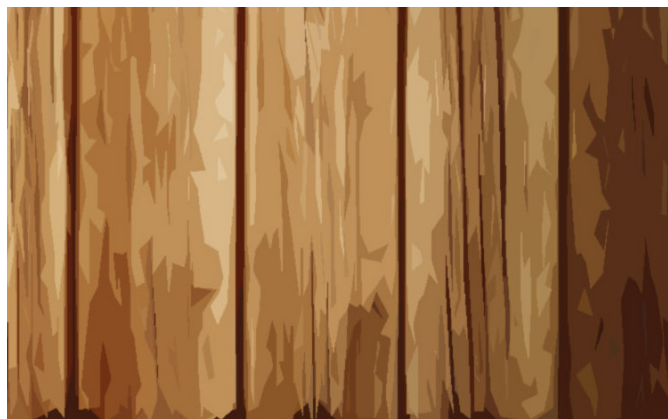
Hemos contado con el apoyo de diferentes imágenes, fotos y texturas para llevar a cabo nuestro proyecto. Estas imágenes están extraídas con total consentimiento de sus dueños y han sido modificadas o vectorizadas para la adaptación a nuestro juego. Entre estos elementos podemos encontrar texturas o pequeños símbolos que cumplen una función meramente sustitutiva o temporal hasta que el juego esté finalizado por completo.

Img.55. Símbolos creados para los cinco ingredientes del juego.

Img.56. Símbolos creados para las cuatro habilidades de los clientes.

Img.57. Foto de textura con filtro para utilizar en el juego.

Img.58. Textura con filtro para utilizar en el juego.





### 4.3 Aspectos comerciales.

Es inevitable pensar en el proyecto una vez finalizado por ello hemos empezado a trabajar en vías para promocionarlo de manera comercial.

Una vez acabado nuestro proyecto es hora de intentar promocionarlo de manera que hemos dispuesto diferentes vías para llevarlo a cabo.

#### 4.3.1 Plataformas de Crowdfunding

El último objetivo del proyecto es conseguir un respaldo económico para poder financiarlo. En los últimos años hemos visto un gran auge de este tipo de proyecto gracias a plataformas como kickstarter o verkami. En este tipo de empresas, el autor puede conseguir financiación por parte del público objetivo a través de micropagos en los que se efectúan si se consigue la recaudación mínima. Nuestra idea es poder conseguir esta financiación a través de Verkami, página española de gran difusión de todo tipo de proyectos y en especial de juegos de mesa y cartas en los últimos años.

#### 4.3.2. Redes Sociales

Para poder publicitar nuestro proyecto una vez expuesto tenemos pensado hacerlo a través de anuncios sobretodo por redes sociales.

En un principio Twitter y Facebook de la que ya disponemos de página estarán disponibles una vez comience nuestro crowdfunding.

#### 4.3.3 Merchandise y material promocional

Hemos pensado en ofertar distintas recompensas en nuestra recaudación.

Una de estas recompensas sería ofrecer al consumidor de nuestro juego camisetas, tazas o regalos promocionales de nuestro juego de cartas, todo siempre teniendo en cuenta que el proyecto se haya financiado o llegado al mínimo de la recaudación de la campaña.

Img.59. Logo principal de la página de Kick-starter.

Img.60. Logo principal de la página de Verkami

Img.61. Logo principal del juego en unas pruebas de camisetas. Photoshop.



#### 4.3.4 Presupuesto Completo

En este apartado hemos hecho un presupuesto para tener una idea del precio para llevar a cabo el proyecto y fijar un mínimo económicamente hablando cuando comencemos nuestra campaña de recaudación. Hemos creado únicamente un presupuesto para el diseñador gráfico ya que en principio no es un encargo externo de un cliente, si no un proyecto personal. A continuación mostramos una tabla con las horas empleadas en el proyecto (aproximadas) y el coste de cada una, así como el coste de materiales y la imprenta.

<u>Proyecto:</u> Juego de cartas “Misión: Taberna”	<u>Diseñador:</u> Mateo Pérez Azorín	<u>Fecha de comienzo del proyecto:</u> 1-09-2015	Fecha de finalización de proyecto: 24-06-2016
			<u>Tiempo total:</u> 174
Tareas:	<u>Tiempo previsto (horas)</u>	<u>Tiempo empleado (horas)</u>	<u>Desviación</u>
Desarrollo de la idea	9	18	9
Investigación			
Realización de bocetos y selección de finales.	30	60	30
Desarrollo de ilustraciones finales.	60	100	40
Maquetación y diseño gráfico	50	135	85
Memoria y presentación	20	20	0
Impresión de maqueta.	10	20	10
Reajustes de impresión y cambios finales.	6	6	0

<u>Subtotal Ho- ras previstas</u>	<u>Desviación Imprevistos: (20%)</u>	<u>Total Horas Previstas:</u>	<u>X Precio hora facturación.</u>	<u>Precio total horas previs- tas:</u>
185	37	222	9,25€	2.053,50€

Precio total horas previstas	2.053,50€
Margen Creatividad (10%)	205,35
Coste total trabajo	2.258,85

Materiales utilizados:

Referencia	Descripción material	Cantidad	Precio Uni- tario	total:
1	Lápices			10€
2	Blog esbozo			20€
3	Rotrim Faber castell 1,5 Black		3,60€	3,60€
4	Rotrim Faber castell Me- dium Black		3,50€	7€
5	Rotrim Faber Castell SC Black		3,60€	3,60€
6	Rotrim Faber Castell Big Black		3,60€	7,20€
7	Artist Pen Touch de PENTEL		2,20€	4,40€
8	Borrador Lápiz de Staedtler		5,37€	10,74€
9	Imprenta			40€
10	Otros			20€
			Subtotal Pre- cio Material	126,54€
			Margen co- mercial (5%)	10€
			Total gastos material	136,54€

Coste Total de Trabajo+ Coste Material= 2.258,85+136,54=  
2.395,39€

## 5. CONCLUSIONES

Desde siempre he querido afrontar un proyecto de esta magnitud y sinceramente ha sido un viaje en muchos sentidos y de muchas experiencias en su realización. Es cierto que aún quedan detalles por pulir y finalizar como la terminación de algunas ilustraciones y cartas pero la mayor parte del trabajo y los objetivos creo que los he cumplido.

En mas de una ocasión he encontrado el proyecto demasiado grande y me he sentido desbordado por el trabajo que conlleva desarrollarlo una persona y en realidad es cierto, lo cual me ha hecho ver la cantidad de horas o puestos que comprende un proyecto de estas características y seguramente la próxima vez que intente llevarlo a cabo será con ayuda externa o conocida.

Creo que en general estoy orgulloso con el resultado del proyecto y espero verlo editado y publicado un día en tiendas especializadas y gracias a algunas plataformas como Verkami o Kickstarter puedo hacerlo realidad cumpliendo este objetivo.

Mi idea es que este trabajo también sirva de puerta para otros que están por llegar o que abra otras puertas en alguna editorial de este mercado como diseñador de juegos o como diseñador gráfico.

Las mecánicas están en una fase de test en la que todavía quedan algunas reglas por terminar de definir pero se puede jugar de manera fácil en este momento incluso sin todas las cartas finalizadas.

Una vez imprimido el juego, le toca el turno a la caja y el libreto de instrucciones en el que ya estoy trabajando y espero poder tenerlos en breve.



## 6. BIBLIOGRAFÍA.

### Internet:

- magnet.xataka.com. “La larga historia de los juegos de mesa”
- Wikipedia.org: “Los juegos de mesa”
- xataka.com: “Si esta no es la edad de oro de los juegos de mesa, Internet ha logrado que se le parezca mucho”.2014
- emprendedores.es: “¿El juego es negocio?”.2015
- Xatacamovil.com: “El panorama actual del videjuego en la telefonía móvil”.2008
- Pinterest.com: Andrea Confrancesco tablero.
- Jonatancantero.blogspot.com.es
- enriquevegasart.blogspot.com.es
- www.tumblr.com/tagged/george-kamitani

### Filmografía:

- Serie de tv : “Juego de Tronos”.HBO.2011
- “Le llamaban Trinidad” (Internacional Cinema Corporation).1970
- “La princesa prometida”. Twentieth Century-Fox Film Corporation.1987
- “El señor de los anillos” New Line Cinema.2001-2002-2003
- “El hobbit”. Metro-Goldwyn-Mayer (global)New Line Cinema.2012-2013-2014.
- “El cazador y la reina de Hielo” .Universal Pictures.2016
- Serie de animación “Slayers”.J.C.Staff.1996
- “Conan el Bárbaro”.Universal Pictures (EE.UU.)20th Century Fox.1982

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES.

1. Piezas encontradas en el yacimientos de Basur Hoyk. Turquía.....	6
2. Reedición del Juego de tablero: “Dungeons & Dragons original de 1974.....	7
3. Tres cartas españolas antiguas, circa 1500.....	7
4. Cartas del Juego “Muchking”. Jhon Kovalic.....	8
5. Portada del Juego de mesa “Cavern Tavern.....	9
6. Personajes Chibi del Juego “I love coffe” para movil.....	10
7. Captura de pantalla de “Tavern quest”. Juego para movil.....	10
8. Portada del juego de mesa “Arcadia Quest”. Andrea Cofrancesco.....	11
9. Estudio de personajes para el juego de cartas:	
“Tavern Fame”. Jonatan Cantero.....	12
10. Boceto de portada para el juego de cartas “GUAR”. Enrique Vegas.....	12
11. Algunos de los diseños de platos que encontramos en el videojuego	
“Dragon’s Crown”. George Kamitani.....	12
12. Trol representado en un dibujo	
según las leyendas populares.....	13
13. Orlando Bloom en el papel de Legolas. “El señor de los anillos”.....	13
14. Peter Dinklage en el papel de Tyrion Lannister. “Juego de Tronos”.....	13
15. Cartas para el prototipo hecho con papel y lapiz.....	14
16. Boceto de la carta “Falta de modales”. Láiz y rotrim.....	15
17. Bocetos para diversas cartas de plato. Lápiz, Rotrim y color digital.....	15
18. Boceto de Cocinitas o Chef. Lápiz y rotrim.....	15
19. Bocetos para diversas cartas de plato. Lápiz, Rotrim y color digital.....	16
20. Primera idea y boceto para la ilustración del pirata.	
Lápiz, Rotrim y vector.....	17
21. Boceto Seleccionado para la ilustración del pirata.	
Lápiz, Rotrim, vector, color digital.....	17
22. Bocetos para las cartas de cliente:	
Condesa, Goblin y Duende. Lápiz y Rotrim.....	17
23. Boceto final para la ilustración de la carta de evento	
“guardía de inspección”. Color digital.....	18
24. Boceto final para la ilustración de la carta de evento	
“Pelea de Bar”. Color digital.....	18
25. Boceto final para la ilustración	
para una de las fichas de Taberna. Color digital.....	18
26. Prueba e idea de logo. Montaje digital.....	19
27. Prueba e idea de logo. Montaje digital.....	19
28. Bocetos de prueba final	
para el logo del juego con tipografía escogida y colores base y finales.....	19
29. Ilustración final para la carta de Dueño/Mejora	
“Moir, la elfa oscura”. Color digital.....	20
30. Proceso de color digital para la ilustración de “La condesa”.....	20



31. Ilustraciones finales para las cartas de mejora:	
“Velas en la mesa” y “Trofeo”.Color digital.....	21
32 Ilustraciones finales para distintas cartas de cocina.Color digital.....	21
33. Boceto escogido con correcciones en photoshop para la portada.	
Tinta y Photoshop.....	22
34. Boceto escogido. Primeros tonos para con	
sombrasylucesycolordefondobase.Digital.....	22
35. Boceto escogido. Prueba de color escogida con fondo	
integrado,correcciones de proporciones,filtro de color y marco con titulo.Digital.....	22
36. Prueba de composición con ilustración final	
para carta de mejora.Photoshop.....	23
37. Prueba de composición con	
ilustración final para carta de mejora.Photoshop.....	23
38 Prueba final de composición con ilustración final	
para carta de mejora.Photoshop.....	23
39. Carta boceto de Cliente para el prototipo de test.Lápiz.....	24
40. Prueba 1 de composición con ilustración final y simbolos	
de cocina,oro y noches.Photoshop.....	24
41. Prueba 3 de composición con ilustración final y simbolos	
de cocina,oro y noches,texturas y pastillas con forma de almohada.Photoshop.....	25
42. Prueba 4 de composición con ilustración final y simbolos	
de cocina,oro y noches, y texuras para marcos.Reediseño de simbolos.Photoshop.....	25
43. Prueba 5 final de composición con ilustración final y simbolos de cocina,oro y noches, y	
texuras para marcos.Reediseño de simbolos,eliminación de marcos,	
reediseño de pastilla y fondo de ilustración.Photoshop.Cliente común y peligroso.....	25
44. Prueba de composición de carta de cocina.Photoshop.....	26
45. Prueba final de composición de carta de cocina.Photoshop.....	26
46. Ejemplo de Funcionamiento de Cartas de cocina con una carta de cliente.....	26
47. Carta boceto para la carta de eventos para el prototipo de test. Lápiz.....	27.
48. Prueba de Composición para la carta de eventos.Photoshop.....	27
49. Prueba final de Composición para la carta de eventos.Photoshop.....	27
50. Ficha boceto para la ficha de taberna en el prototipo.Lápiz.....	28
51.Prueba de diseño y composición para la ficha de taberna.Photoshop.....	28
52. Prueba de diseño y composición para la ficha de taberna.Photoshop.....	29
53.Prueba de diseño y composición para la ficha de taberna.Photoshop.....	29
54.Prueba de diseño y composición final para la ficha	
de taberna.Photoshop.....	29
55.Simbolos creados para los cinco ingredientes del juego.....	30
56.Simbolos creados para las cuatro habilidades de los clientes.....	30
57. Foto de textura con filtro para utilizar en el juego.....	30
58. Textura para utilizar en el juego.....	30
59.Logo principal delapáginadeKickstarter.....	31
60.Logo principal de la página de Verkami.....	31
61.Logo principal del juego en unas pruebas de camisetas.Photoshop.....	31